


# SUPER METROID

## DONKEY KONG

El Rey de las Plataformas

## STUNT RACE FX

Llega la alta competición para 'motores FX 2'



## LOS PITUFOS

Pitufos al borde de un ataque de nervios

Agosto-Septiembre 94

Segunda Época Número 6

# SUMARIO

Revista del Club Nintendo de España • Agosto-Septiembre 1994






**En Portada**

**Super Metroid, La aventura más Sorprendente, Impresionante y Descomunal de Super Nintendo (Página 4).**

Editor:
Super Mario

Director:
Gabriel Nieto

Redacción:
Ana Isidoro

Redacción Técnica:
Francisco del Puerto
José Luis Rovira
Emilio Tirado
Paloma Prieto

Coordinación:
Mercedes Barrio

Producción:
Olga Moya
Natalia Collantes

Diseño Gráfico y Fotomecánica Digital:
Agencia de Diseño Multimedia
Fotocomposición:
Banco de Filmación
Impresión:
Altamira, S.A.
Distribución:
S.M.D.

CLUB NINTENDO
Paseo de la Castellana, 39
28046 Madrid
D.L.M. 32282-1992

S U P E R   M E T R O I D

# EL LIMITE DE LO IMPOSIBLE




**IMPRESIONANTE. Descomunal. Sorprendente. Casi perfecto. Estos son los cuatro calificativos que mejor definen a Super Metroid, la última aventura de una de las sagas clásicas de Nintendo que más éxito ha tenido. Impresionante, por sus envolventes melodías y su increíble calidad gráfica. Descomunal, por los 6 extensos mundos plagados de cientos de enemigos que tendremos que recorrer. Sorprendente, porque en cada una de las más de 300 habitaciones que lo componen, se esconde un secreto que tendrás que resolver. Y casi perfecto, porque es una mezcla de lo mejor de los 3 géneros de videojuegos más exitosos: plataformas, arcade acción y aventura. Mejor dicho, perfecto, porque todo esto y más, se encierra en un cartucho de 24 megas. Ahora sólo te queda disfrutarlo, si es que te atreves...**

## La historia

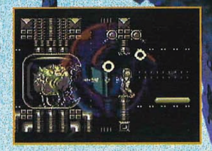
Todo empezó hace unos años, cuando una expedición rutinaria de la Federación descubrió accidentalmente una nueva forma de vida, en el lejano planeta SR388. Esa expedición tomó un espécimen de la nueva especie para que los científicos de la Federación pudieran investigar a fondo. Tras unos días de estudio, los resultados de los experimentos parecían realmente sorprendentes. Las conclusiones de los científicos eran claras y rotundas: la capacidad de los Metroids (así se bautizó a esa especie) para absorber la energía vital de otros seres podía ser muy peligrosa para los habitantes de la galaxia, si por desgracia caían en manos no deseadas...

Los temores de nuestros científicos se convirtieron en una realidad. La comunidad científica quedó conmocionada cuando se supo que la nave que transportaba a un espécimen Metroid hacia los cuarteles generales de la Federación Galáctica para ser estudiado con más medios, había sido interceptada por los piratas del planeta Zebes.

Ante la amenaza de que su jefe, el Cerebro Madre, utilizase a los Metroids para atacar a la civilización, los altos mandos de la Federación Galáctica tomaron la determinación de buscar a alguien con experiencia, y lo suficientemente temerario para infiltrarse en el planeta Zebes y destruir a todos los piratas y Metroids que habitaran en él. Y en ese momento fue en el que yo, Samus Aran, una de las mejores cazarrecompensas de la galaxia, entré a formar parte de esta historia.





Penetrar en el Planeta Zebes no fue excesivamente difícil para alguien tan experimentada como yo, lo realmente complicado y terrible fue la encarnizada lucha que mantuve con los Metroids y las hordas piratas. ¡Llegué a pensar que este era el fin!... pero sólo por unos momentos. Reaccioné rápidamente y así pude alcanzar el corazón del planeta donde, protegido de todos los peligros del exterior se refugiaba el Cerebro Madre. La lucha fue cruel, sangrienta ¡se me ponen los pelos de punta sólo de recordarlo!. Hasta su derrota la tengo grabada en mi mente con esos gritos ensordecedores... Por fin todo estaba en calma y parecía que todo había acabado pero...




El destino me reservaba otra misión. No contenta con la destrucción de Zebes, la Federación Galáctica quiso que fuera al planeta SR388, hogar de los Metroids, para eliminar la especie definitivamente. Así lo hice, y en esta ocasión el riesgo fue altísimo.





Ejércitos de Metroids me rodeaban por todas partes. Pero tuve suerte, y gracias a mi sangre fría conseguí llegar al centro del problema: la reina Metroid, que se alzaba ante mis ojos, tenía un aspecto realmente espeluznante. No sin esfuerzo, conseguí destruirla también, aunque no quiso morir sin más. Su última hija nacía ante mí, y tras romper el cascarón, me siguió, creyendo que yo era su madre. Mi gran error fue no destruirla también...





La introduje dentro de una cápsula y se la llevé de nuevo a los científicos de la Federación, para que pudiesen completar sus investigaciones. Después me dirigí a tomar unas largas vacaciones hasta que recibí una débil señal del espacio... ¡La Colonia Espacial estaba siendo atacada! Mi instinto me indicaba que algo horrible estaba sucediendo, así que puse rumbo hacia la colonia.



Los pasillos de la colonia estaban desiertos. Avancé a través de ellos y llegué al laboratorio, donde, horrorizada, pude contemplar los cadáveres de tres científicos. Algo muy extraño estaba pasando, pero no me detuve a pensar y continué avanzando. En la última habitación hallé la larva de Metroid que tiempo atrás vi nacer, mientras en la oscuridad aparecía Ridley, uno de los líderes de los piratas de Zebes, llevándose de nuevo a la larva.





Tras su huida, se conectó el sistema de autodestrucción de la colonia, y tuve que salir de aquel infierno tan rápidamente como pude. Las habitaciones se movían, las paredes se resquebrajaban, pero conseguí escapar a tiempo. Ahora sólo me quedaba ir a Zebes y rescatar a la larva otra vez, pero eso no era lo peor. Lo terrible era que la historia se repetía de nuevo y yo, volvía a ser la protagonista...

## EL PLANETA ZEBES




En mi anterior viaje, pude conocer la inteligencia del Cerebro Madre al comprobar la enorme complejidad del planeta de los piratas, que él, personalmente, había planificado. Ahora, seis zonas intercomunicadas, laberintos de pasillos, trampas ocultas y una innumerable cantidad de alienígenas aguardando estratégicamente, eran mi nuevo reto. Demasiado difícil incluso para mí, y por esta razón necesito tu ayuda. Aquí te dejo toda la información que he podido conseguir, esperando que te sirva de algo en esta terrible aventura que está a punto de comenzar...



1

¡Bienvenido al Planeta Zebes!. Esta es la primera zona que vas a pisar y explorar. Una vez llegado hasta aquí quizas piensas que tal vez no haya sido una buena idea venir hasta este lugar. Lluvia radioactiva, cuevas laberínticas llenas de peligros, en fin, que no va a ser un viaje de recreo, tal vez, nunca logres encontrar la salida.





10

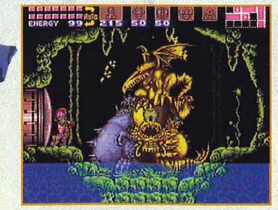
Te has adentrado en los dominios de este extraño ser y al parecer, no le ha gustado nada. Sólo te queda un camino, ¡luchar!.



9

Esta cápsula permitirá a Samus salvar su posición.



8

La entrada a Turian se encuentra custodiada por una imagen que representa a los colaboradores más directos del Cerebro Madre. Una vez hayan sido eliminados, Samus tendrá acceso directo a esta zona ultrasecreta.





7

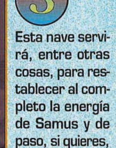
No todas las puertas tendrán acceso directo a otros lugares. Algunas, como ésta, sólo servirán para regresar a esta zona.



2

No todo es lo que parece. Muchos caminos estarán aparentemente bloqueados, salvo que Samus utilice sus Rayos-X.





3

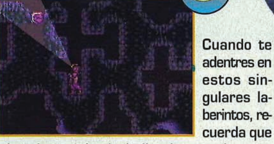
Esta nave servirá, entre otras cosas, para restablecer al completo la energía de Samus y de paso, si quieres, podrás salvar el juego.



4

A través de estos ascensores, Samus se internará en las oscuras y desconocidas profundidades del Planeta Zebes.





5

Cuando te adentres en estos singulares laberintos, recuerda que el mejor modo de hallar los caminos es usando los Rayos-X.




6

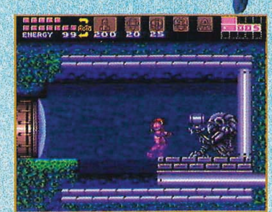
El ordenador central te dará un plano de la zona, pero no te fíes mucho de él o te dejarás muchas salas por ver.





1

Brinstar es otra zona completamente independiente y distinta de la anterior. Aquí nos encontraremos rodeados de vegetación, lo que nos indica que mucho tiempo atrás éste fue un planeta muy fértil. Ahora, toda esa fertilidad se ha transformado en agresividad, con el consiguiente riesgo que supone para cualquiera que se adentre por estos lugares.



2

Estas estatuas llamadas "Chozos" son las encargadas de custodiar muchos de los objetos que debemos recoger a lo largo de toda la misión.

3

En ciertos lugares Samus se quedará aparentemente bloqueada, debido a puertas que no se pueden abrir, zonas a las que no se puede llegar, etc... Indudablemente carecemos del equipo adecuado. En estos casos la solución para poder continuar es tratar de localizar el objeto en cuestión que nos ayude a superar el problema. Hay que resolverlo paso a paso.

# BRINSTAR

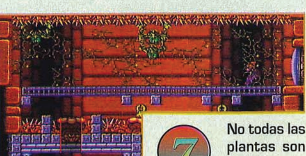
CRATERIA
CRATERIA
CRATERIA
MARIDIA
MARIDIA
NORFAIR
CHARGE BEAM
MORPHING BALL
X-RAY SCOPE
SPAZER
VARIA SUIT

4

Esta Planta Carnívora come algo más que pequeños seres que merodean a su alrededor. ¡Estate atento si no quieres terminar en su interior!. Pero todo lo malo esconde algo bueno, y si te fijas bien verás que hay un pasillo tras ella que seguro te conduce hasta algún arma.

8

Algunas salas sólo es posible pasarlas a toda velocidad. Para ello Samus debe disponer de las Speed Booster, de lo contrario todo esfuerzo será inútil.



7

No todas las plantas son carnívoras. Algunas, como por ejemplo ésta, esconden una sala oculta, pero... ¿Cuáles son las verdaderas y cuáles las falsas?. Eso es algo que Samus debe averiguar.



6

Esta especie de avestruz biónica nos enseñará una lección importantísima. Gracias a ella aprenderemos una de las habilidades más complejas de Samus. Pero para ello hay que estar muy atento a todos sus movimientos.

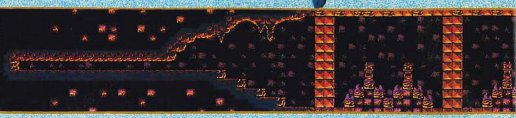


Este repulsivo ser esconde, celosamente, una sala en la que podremos localizar un objeto muy útil para Samus.





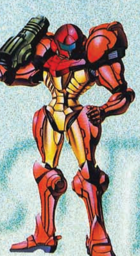




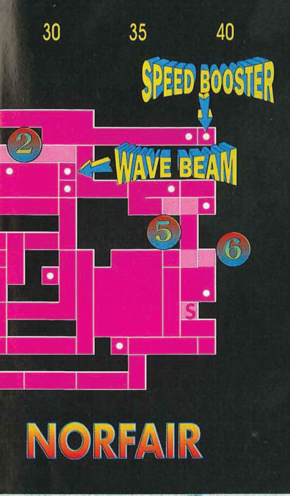


2 Samus se va a encontrar con algunas salas en las que aparentemente se debería poder continuar. Algunas de ellas sólo se pueden recorrer en un sentido, como ocurre en este caso.

1 Ardiente es la palabra que califica a esta zona. El interior del planeta no sólo esconde vegetación, también encierra enormes zonas llenas de magma. La protección de Samus ante el calor es vital para sobrevivir en este lugar infernal.



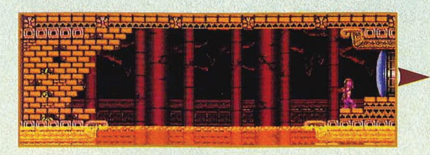


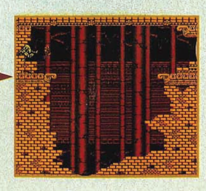



9 Crocomire, así se llama este deforme ser que es el encargado de ponernos las cosas difíciles en esta ocasión. Suerte que su propio mundo será el que termine con él. Tras esto cogeremos un tanque de energía que nos vendrá de perlas.



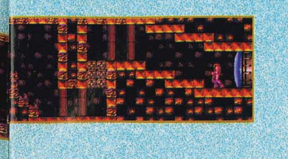


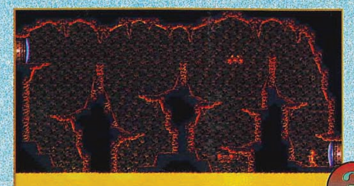




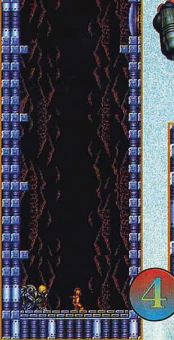
8 La ayuda de algo o de alguien es imprescindible en esta sala. Para brindártela se encuentra aquí esta estatua que actuará a modo de resorte y hará que desaparezca toda la lava de la sala.

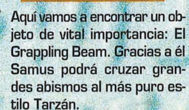




3 Debes ser muy buen investigador y utilizar sabiamente los Rayos-X de los que dispone Samus. El motivo es que no todas las armas se ven y están al alcance de la mano, sino que hay muchas escondidas en sitios parecidos a éste.



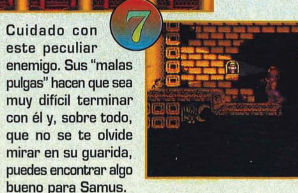




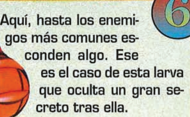


4 Aquí vamos a encontrar un objeto de vital importancia: El Grappling Beam. Gracias a él Samus podrá cruzar grandes abismos al más puro estilo Tarzán.

5 Examina muy atentamente las paredes. Sitios como éste pueden ocultarte alguna habitación importante y puedes quedarte atascado si no la descubres a tiempo.



7 Cuidado con este peculiar enemigo. Sus "malas pulgas" hacen que sea muy difícil terminar con él y, sobre todo, que no se te olvide mirar en su guarida, puedes encontrar algo bueno para Samus.





6 Aquí, hasta los enemigos más comunes esconden algo. Ese es el caso de esta larva que oculta un gran secreto tras ella.





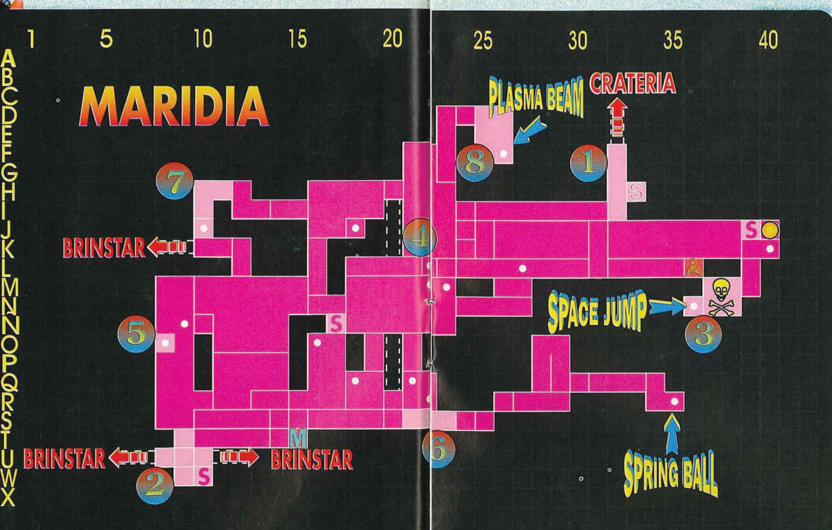
Esta es la zona que más se diferencia de las restantes. La parte cercana a la superficie es completamente desértica, mientras que en la más profunda el principal elemento es el agua. Un contraste total que hace que existan un montón de especies diferentes, cada cual más peligrosa.



El misterioso túnel que cruza la zona de Brinstar guarda una conexión directa con Maridia. Para ello debes hacer de artificiero y colocar una Súper Bomba en el túnel de cristal. El resultado, seguro que te lo imaginas.



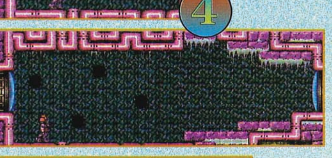
¡Por fin! Samus puede estar orgullosa de su armamento. Has encontrado el Plasma Beam, el arma más potente que puedes tener en tu poder. A partir de ahora no habrá enemigo que se te resista.






El enemigo acuático numero 1. Acabas de toparte con él. Procura destruirle lo más rápidamente posible, sobre todo, esquívale y no permitas que coja a Samus o éste perderá mucha energía.

Ahora vas a tener que convertirte, momentáneamente, en encantador de serpientes. Vigila cada uno de sus movimientos o te verás sorprendido en más de una ocasión.

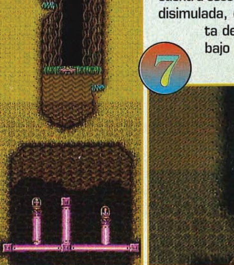




Como podrás comprobar, este misil está situado en un lugar bastante inaccesible, pero con un poco de paciencia y ante todo mucha habilidad, lograrás hacerte con él.



En zonas arenosas como ésta, es donde más dificultades tendrá Samus para moverse. Procura que no caiga en la arena o le costará bastante salir de ella.



En este recóndito paraje se encuentra escondida, y perfectamente disimulada, esta sala bien provista de armamento. Un trabajo sencillo para Samus.

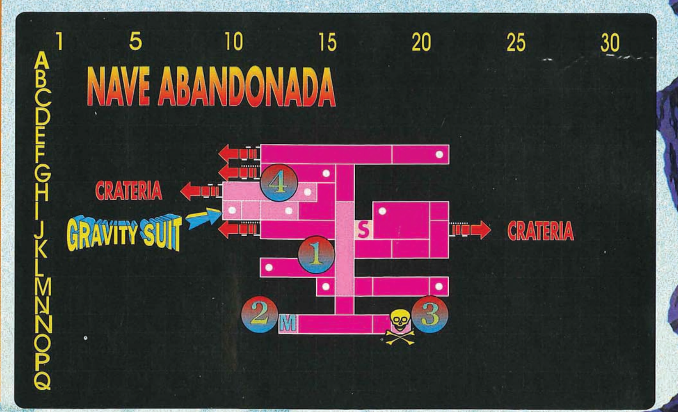
1

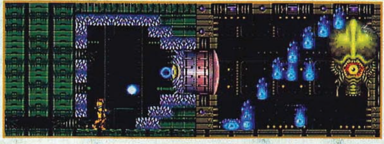
Samus se adentra en el interior de una nave de carga que, por su aspecto, parece haber estado abandonada durante mucho tiempo, incluso, parece como si hubiese habido algún tipo de lucha en su interior. Aunque momentáneamente es un lugar tranquilo, estate muy atento, el peligro está cerca.



2

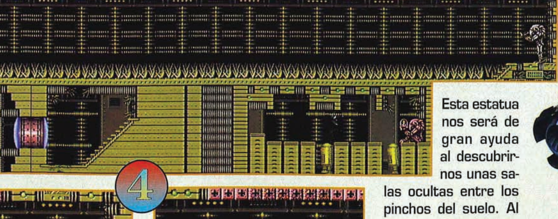
Localizas el ordenador central, pero no consigues acceso al mapa de la nave, falta el fluido eléctrico. Debes averiguar qué es lo que está impidiendo que funcione el sistema correctamente.



3

En esta sala aparentemente vacía te vas a encontrar con una terrible pesadilla: el causante de la inactividad total de la nave. Este enemigo se valdrá de sus poderes para causarte una gran confusión, aunque con sangre fría seguro que lo resolverás.



4

Esta estatua nos será de gran ayuda al descubrirnos unas salas ocultas entre los pinchos del suelo. Al menos sabemos que no todo en este planeta es malo.



1

El peligro acecha a cada paso que das por esta zona. Los Metroids vigilan estrechamente el acceso a la sala del Cerebro Madre. Te encuentras cerca del final y las cosas no te van a resultar sencillas.

2

Este ejemplar que parece estar vivito y coleando es, o mejor dicho era, uno de los guardianes del Cerebro Madre, pero... ¿adivinas qué le ha sucedido para quedarse en tal estado?. La respuesta la obtendrás un poco más adelante.

1 5 10 15 20 25 30
ABCDEFGHIJKLMNOPQR
TOURIAN
CRATERIA
CRATERIA
ENEMIGO FINAL

3

Aprovecha para recuperar todas tus energías y reservas de misiles. El final se encuentra cerca y toda ayuda es poca.

4

Como podrás observar, el Cerebro Madre se encuentra muy bien custodiado. Has llegado hasta aquí y no debes rendirte ahora. Te queda poco para terminar con él, pero no vamos a desvelar el final. Eso es algo que Samus y tú debéis descubrir.

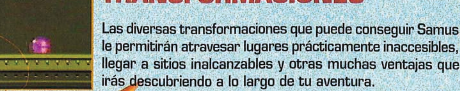
# EQUIPAMIENTO DE SAMUS



## PROTECCION

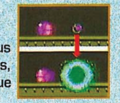
Samus dispone de dos armaduras, aparte de la inicial, que le darán mayor protección ante diversos agentes externos. Conseguir ambas armaduras es primordial para concluir con éxito esta misión.





## TRANSFORMACIONES

Las diversas transformaciones que puede conseguir Samus le permitirán atravesar lugares prácticamente inaccesibles, llegar a sitios inalcanzables y otras muchas ventajas que irás descubriendo a lo largo de tu aventura.

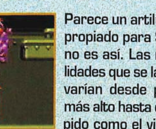




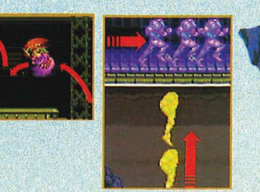




## BOTAS



Parece un artilugio algo inapropiado para Samus, pero no es así. Las múltiples utilidades que se las puede dar, varían desde poder saltar más alto hasta correr tan rápido como el viento.



## BRAZO ARMADO

El brazo armado es un importante aliado de Samus, ya que de él depende su capacidad defensiva. A medida que avanzamos las ampliaciones de potencia resultan esenciales para nosotros.







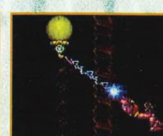




## ARMAMENTO

Aparte del Brazo Armado, existen otros tipos de armamento extra muy importantes también. Entre ellos destacan los Misiles y los Rayos-X.

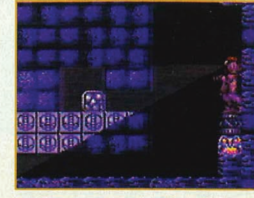


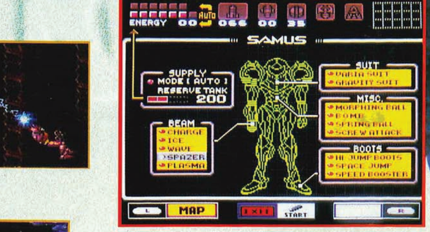













## ENERGIA

La energía significa vida para Samus, de ahí que sea su más preciado tesoro, sin ella no existiría. De su búsqueda y localización depende el éxito de esta misión, pero no te asustes, con toda la información que te he facilitado, cuentas ya con una gran ventaja.



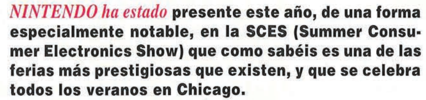


# DIARIO DE MARIO

ORGANO DE EXPRESIÓN DEL CLUB NINTENDO DE ESPAÑA - CONSTITUIDO EN 1993

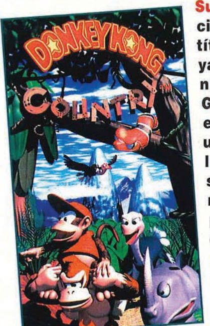
**DONKEY KONG COUNTRY:** *El comienzo de una Nueva Era*

## Donkey Kong Country



*NINTENDO ha estado* **presente este año, de una forma especialmente notable, en la SCES (Summer Consumer Electronics Show) que como sabéis es una de las ferias más prestigiosas que existen, y que se celebra todos los veranos en Chicago.**

**Sin duda, uno de los acontecimientos más esperados era la presentación de Donkey Kong Country para Super Nintendo. La expectación que había suscitado este título era lógica, puesto que ya se conocían datos tan significativos como que Silicon Graphics había intervenido en la elaboración del mismo utilizando una nueva y revolucionaria tecnología, y que se piensa invertir más de 10 millones de dólares en su publicidad. Todo parecía indicar que Donkey Kong Country era una de las apuestas más fuertes de Nintendo para su futuro más inmediato.**




**Y desde luego, las caras de asombro y las expresiones de admiración de todos los que vieron las primeras imágenes de este increíble cartucho, no dejaron lugar a ninguna duda. Así, podemos afirmar con total rotundidad que Donkey Kong Country marca el comienzo de una nueva era en el mundo de los videojuegos de 16 bits, y que vamos a asistir próximamente a toda una revolución de imágenes en nuestra Super Nintendo.**

**La unión de Nintendo con Rare LTD, ha hecho posible el desarrollo de una revolucionaria tecnología que logra un increíble realismo en los gráficos para juegos de 16 bits: ACM (Advanced Computer Modeling). Los gráficos generados por ACM para Donkey Kong Country han sido diseñados por Rare Ltd. y creados con las poderosas "estaciones de trabajo" de Silicon Graphics. Así, todos los personajes de este juego están completamente renderizados y tienen un movimiento y aspecto tan reales como logrados. Estas increíbles imágenes han sido creadas con programas especiales de desarrollo en 3D y sus acciones manipuladas por medio de complejos y precisos cálculos matemáticos. Indudablemente este sistema es muy diferente a los dibujos que se realizan "manualmente" dibujando imagen**















por imagen y que, consecuentemente, no pueden obtener este increíble grado de realismo.
Esta tecnología también permite a los diseñadores simular imágenes reales, introduciendo efectos de sombras y fuentes de luz, que mejoran notablemente la calidad de los gráficos.
El aspecto sonoro del juego está también muy cuidado. Se han utilizado nuevas y modernas tendencias musicales logrando que la música se pueda comparar a la banda sonora de una película de cine.
**Donkey Kong Country**, aparte de ser el primer juego que utilice la tecnología ACM, se va a convertir en el primer título de 32 megas para **Super Nintendo**. Por todo ello Peter Main, vicepresidente de Marketing de Nintendo, no duda en afirmar que "será el mejor juego de 16 bits que exista en el mercado".
Desde luego, todo indica que va a ser así. Porque todos estos alardes técnicos han hecho posible que **Donkey Kong Country** se convierta en una trepidante aventura plagada de acción con: infinidad de fases (incluyendo algunas secretas), gran variedad de escenarios (junglas, minas, cavernas, montañas nevadas, secuencias bajo el agua...), carismáticos y numerosos personajes (destacando el "socio" de Donkey, un simpático y ágil monillo llamado Diddy Kong)...
Nosotros ya hemos visto el juego en el Club y nuestra opinión es que... ¡hay que verlo para creerlo!. Así pues, os ofrecemos las primeras imágenes del juego, para que podáis juzgar por vosotros mismos.
En definitiva, podemos decir que **Donkey Kong Country** es el paso intermedio entre la tecnología de 16 bits y la de 64 bits que próximamente podremos disfrutar con Nintendo. En otras palabras, es el comienzo de una Nueva Era para **Super Nintendo**, de la que ya empezamos a disfrutar con el CHIP SUPER FX y su segunda generación.
La asociación de Nintendo con Silicon Graphics ha sido la clave fundamental para lograr esta nueva etapa de **Super Nintendo**. Prueba de ello es que, **Donkey Kong Country** es el primero de una larga lista de títulos que se van a realizar utilizando el inmenso poder tecnológico que nos brinda la unión de estas dos compañías líderes.
Además, como todos sabéis, esta fructífera relación ha hecho posible la elaboración de una consola de 64 bits (conocida hasta la fecha como"Proyecto Realidad"), cuyo nombre definitivo también se dio a conocer en la SCES: **NINTENDO ULTRA 64**.
Respecto al software para esta consola, hay que destacar que aparte de Killer Instinct (del cual os informamos en el número 4 de nuestra revista), ya está previsto el lanzamiento de otro juego que responde al nombre de Crui's U.S.A., y que será la "debilidad" de todos los amantes de la velocidad de vértigo, ya que es una alocada y salvaje carrera de coches...
Ambos juegos serán distribuidos para arcades a finales de este año.




CONTINUARA...



# EL DIA A DIA CLUB

*En esta sección vamos a mostraros de una manera gráfica -y bastante divertida- los distintos departamentos que componen el Club Nintendo. Y vamos a comenzar con el S.A.C. (Servicio de Atención al Consumidor), prestad atención que empezamos ¡ya!.*

*¡Luces, cámara, acción!*



*Son las 10 de la mañana y los cualificados miembros del personal que compone este departamento, Raquel, Irune y Paloma, entran vigorosas a enfrentarse con "lo que haga falta".*



*Este es el lugar donde están ubicadas las chicas del S.A.C., que todavía disponen de algunos minutos antes de que empiece el aluvión de llamadas.*



*¡Bueno, igual eran segundos!... Aquí vemos a Raquel que no ha tenido aún tiempo para sentarse, cuando ha recibido la primera llamada del día. Se trata de un señor un poquillo preocupado, porque "el peque" de la casa ha roto la Super Nintendo, y no sabe qué hacer. Raquel, le ha tranquilizado en seguida, diciéndole que nuestro Servicio Técnico es rápido y eficaz y que la avería tiene fácil arreglo.*



*Paloma sonríe ante la curiosa conversación que Mario mantiene con Yoshi. Parece ser que Yoshi se ha trasladado hasta las oficinas de Silicon Graphics, porque está realmente impaciente por ver la nueva consola de 64 bits de Nintendo...*



*Mario al notar su ausencia le ha llamado y le está explicando al bueno de Yoshi que, aunque entiende su interés, debe esperar un poquillo, puesto que el "Proyecto Realidad" no saldrá hasta finales del año que viene. Además, Yoshi sabe que si quiere tener más información, no hay necesidad de irse tan lejos, con hacer una llamadita a las chicas del S.A.C. es más que suficiente...*



*De nuevo otra llamada, en esta ocasión Raquel debe consultar la base de datos para comprobar el número de socio de la persona que llama pidiendo el teléfono del departamento de Juegos.*



*Natalia, del departamento de Correspondencia (de éste ya os hablaremos en otro número de la revista), le está dando a Irune unos cuantos sobres del Club para que puedan mandar los carnets a unos socios que lo habían extraviado, aunque a juzgar por sus caras, le debió contar de paso uno de los chistes de Luigi.*



*Una duda asalta a Paloma, y es que ha apuntado en su "cuaderno electrónico" a unos cuantos socios que la han pedido pegatinas y posters, y cuando se ha puesto a buscarlos en la base de datos, ha encontrado todos menos uno...*



*"¡Quiero una solución!", más o menos eso fue lo que le dijo Paloma a Raquel, cuando la consultó su problema. Entre las dos pensaron que lo mejor era llamar por teléfono y comprobar los datos con el propio socio. "¡Realmente tener el número de teléfono de los socios es indispensable!", dijeron las dos, satisfechas de haber resuelto otro problemilla más.*



*La actividad es incesante en el S.A.C, los teléfonos no paran de sonar... ¿Cuando saldrá Super GAMEBOY?, ¿es verdad que va a salir "Super Mario 10"?, ¿dónde puedo comprar "Wario Land"?, lo quiero ya ¡jorobal... Estas son sólo algunas de las preguntas que nuestras chicas responden a diario...¡Pero hay muchas más y todas ellas siempre tienen la respuesta adecuada!.*



*Nadie puede dudar de que la hora de salir se acerca, sus caras son lo suficientemente expresivas...*



*Y mañana más...*

# EL BUZON

*¡Hola Mario!:*
Te escribo esta carta porque yo tengo una Super Nintendo y aunque me gustaría mucho, todavía no tengo una Gameboy, y cuando leí en vuestra revista que había salido un adaptador llamado Super Gameboy me pareció muy buena idea. Pero quería saber si para mí, que sólo tengo una Super Nintendo va a ser una buena compra.
Me gustaría saber si se ven bien en la tele, si el colorido es bueno, y todo lo interesante que tenga Super Gameboy.
Espero que me escribas muy pronto.
Joaquín Illescas Ruiz (Alicante)

*Querido Joaquín:*
Te aseguro que estoy realmente contento de recibir tantas cartas con preguntas sobre todos los productos que Nintendo España tiene previsto sacar. Es realmente gratificante comprobar el interés que demostráis por ellos.
Respondiendo a tu pregunta sobre Super GAMEBOY tengo que decirte que en mi opinión es un accesorio realmente interesante para todos los usuarios de Nintendo por la multitud de combinaciones que se pueden hacer con él, puesto que permite jugar con todos los títulos de Gameboy en Super Nintendo. Además tiene otra importante cualidad, y es que también puedes cambiar los juegos a tu gusto, es decir, colorear la pantalla, elegir el fondo o diseñarlo tú mismo... y muchas más opciones que te harán pasar ratos súper entretenidos.
En tu caso, teniendo una Super Nintendo, podrás disfrutar de todos los juegos que, hasta ahora, eran exclusivos de Gameboy: Kirby's Pinball Land, Kirby's Dream Land, "mi saga" incluido Wario Land: Super Mario Land 3, Donkey Kong...
Para aquéllos que posean una Gameboy y piensen en comprarse una Super Nintendo, ahora con Super GAMEBOY, podrán ver todos sus juegos de Gameboy totalmente renovados, en color y "a lo grande".
Y para los que tengan ambas consolas, con Super GAMEBOY podrán disfrutar el doble con todos sus juegos.
También quería decirte que utilizando Super GAMEBOY los juegos se ven perfectamente en la tele, puesto que el tamaño de los mismos aumenta considerablemente sin que ello perjudique en absoluto a la calidad de imagen. Además, también se oyen de "maravilla" puesto que caracteriza el sonido estéreo cuando se juega en televisiones preparadas para ello.
Espero que haya aclarado tus dudas, y que sigamos en contacto.
Mario.

# CUADRO DE HONOR



**Aranzazu Pérez**
Terminar S. Mario World



**Miguel del Pino**
Terminar S. Mario World

**Carlos Alberto Oveñas**
Terminar S. Mario World



**Diana Canueto**
Terminar Aladino

**Rocío González**
Terminar The Legend of Zelda

**Iván Sierra**
Terminar S. Mario World





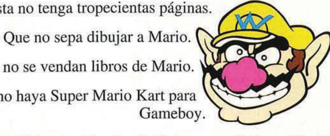
**Estela Calderón**
Terminar Aladino

# FOTOTRUQUI



*Aparte de las* **buenas aventuras, hemos descubierto otra afición a nuestro intrépido amigo BUBSY: el fútbol. Y por supuesto, no se podía conformar con una entrada de tribuna, está en el larguero, dispuesto a entrar en juego ¡en cualquier momento!.**

# MARIOMETRO



El trato que reciben los socios por parte de los simpatiquísimos jugones ¡nos encanta!.
Cómo explicáis las novedades en la revista.
Que, de vez en cuando, a los socios se le envíen pegatinas y posters.
Que haya un Tetris 2.

Que la revista no tenga tropecientas páginas.
Que no sepa dibujar a Mario.
Que no se vendan libros de Mario.
Que no haya Super Mario Kart para Gameboy.

**Agradecemos su colaboración a: Roel J. Domínguez Díaz , José Mª López Delgado, Meritxell Matamoros Soler, Héctor Martínez Sánchez, Antonio Pastor Cabezas, Leticia Pardo Millán y Noemi Ovejero**

# GANADORES SUPER CONCURSO

*Aquí tenéis la* **relación de ganadores del Super Concurso "Elige los Mejores", que publicamos en el número 4 de nuestra revista. A todos ellos les damos nuestra más sincera ¡¡ENHORABUENA!!.**

## GANADORES SUPER NINTENDO

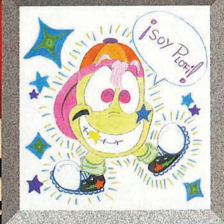
| | Nº SOCIO | |
|---|---|---|
| 1 | 50464 | Jesús Pedro Díaz Sarabia Cramazou |
| 2 | 51804 | Daniel García Ballester |
| 3 | 51298 | Ezequiel Angel Carrasco |
| 4 | 50358 | Ignacio Carvajal Gallardo |
| 5 | 49825 | Angel Martín Zabala |
| 6 | 49931 | Francisco García Ruíz |
| 7 | 51378 | Juan Carlos Conejero Romano |
| 8 | 51602 | Pablo Ureña Martínez |
| 9 | 49769 | David Ruescas Fernández |
| 10 | 50334 | Sergio Díaz Camblo |
| 11 | 51765 | Francisco Jiménez Sastre |
| 12 | 50228 | Javier Martín Oliva |
| 13 | 51394 | Alejandro Clavero |
| 14 | 49645 | Desiree Hernández |
| 15 | 49758 | Jonathan Muñoz Díaz |
| 16 | 51740 | Oscar Pacheco Vidal |
| 17 | 51748 | Pablo Esteban Martínez |
| 18 | 51395 | Julián Clavero Chicano |
| 19 | 51277 | Manuel Blanco Ruíz |
| 20 | 50295 | José Audino Carrasco García |
| 21 | 51365 | Pilar Marin González |
| 22 | 50322 | Alejandro Ruíz Segovia |
| 23 | 51190 | David Sánchez |
| 24 | 51182 | Ignacio Vilches Sevillano |
| 25 | 51747 | Carlos López Sánchez |
| 26 | 50496 | José Luis Ramo López |
| 27 | 51250 | Nicolás Sokier |
| 28 | 51439 | José Ignacio Avila Dorado |
| 29 | 50539 | José Luis Abad |
| 30 | 51495 | Enrique Azcarraga |
| 31 | 50529 | Alfonso Miranda Román |
| 32 | 51806 | Pablo García Ballester |
| 33 | 49935 | Alejandro Pelaez Molina |
| 34 | 50197 | Ignacio Platero Marquez |
| 35 | 50137 | Guillermo Ruíz Espejo |
| 36 | 50570 | Francisco Trujillo |
| 37 | 51473 | Pablo Rivas Oña |
| 38 | 51541 | Raul Cano Gea |
| 39 | 49907 | Francisco Manuel Torres Pozo |
| 40 | 51632 | Julián Hernández Ibañez |
| 41 | 50853 | Juan José García Criado |
| 42 | 51048 | Pedro Alvarez Vegas |
| 43 | 51668 | Diego Martínez Barneredea |
| 44 | 50241 | Miguel Angel Santiago Cantero |
| 45 | 50125 | José Manuel Diz González |
| 46 | 50635 | Adrián Surmolt |
| 47 | 51200 | Juan Martín Martín |
| 48 | 49876 | Maria Inmaculada Mañas Azua |
| 49 | 51219 | Oscar García Santos |
| 50 | 50368 | Manuel Martos Pérez |

## GANADORES GAMEBOY

| | Nº SOCIO | |
|---|---|---|
| 1 | 50484 | Aniceto Huertas Corcelles |
| 2 | 49748 | Manuel Tello Lorenzo |
| 3 | 50535 | Juan Diego Jiménez Robles |
| 4 | 50895 | Alberto Quero Bertomeu |
| 5 | 49687 | Raúl Castro Moreno |
| 6 | 50185 | Daniel Jesús Ruíz |
| 7 | 49921 | Antonio Reina Jiménez |
| 8 | 51462 | Ignacio García De Arcos |
| 9 | 49764 | Angel Fernández Castelao |
| 10 | 50320 | Francisco Javier Díaz Casado |
| 11 | 49610 | Roberto Uceta |
| 12 | 49616 | Daniel Pérez Tribano |
| 13 | 49971 | José Jiménez Barquero |
| 14 | 51437 | Mona Leven-Lanza López |
| 15 | 51347 | Christian Castillo |
| 16 | 49787 | Antonio Sánchez Murillo |
| 17 | 51682 | Jesús Martín Gil Ruíz Seiquer |
| 18 | 49597 | Alberto Casas Amieva |
| 19 | 50605 | Juan José Morales Navarro |
| 20 | 50703 | Francisco Vazquez Martín |
| 21 | 50958 | Emiliano Martínez |
| 22 | 50630 | Rolando Geidez Ruíz |
| 23 | 51862 | Víctor Guerra García |
| 24 | 50998 | Karina Carnero Ikonen |
| 25 | 49583 | Jaime Aranguren Bernal |
| 26 | 50673 | Iván Ariza Martínez |
| 27 | 51296 | Aníbal Angulo Collantes |
| 28 | 51788 | Aurelio Serrano García |
| 29 | 49811 | Javier Ramírez |
| 30 | 50790 | Juan Francisco Mas Ruíz |
| 31 | 51138 | Vicente Gonzalo Marín |
| 32 | 52074 | Sergio Henales Díaz |
| 33 | 52194 | Antonio Bolea Meroño |
| 34 | 51889 | Fernando Burillo |
| 35 | 49713 | Miguel Angel Sánchez Picado |
| 36 | 49739 | Pilar Muñoz González |
| 37 | 49948 | Oscar Guerrero Murillo |
| 38 | 50289 | Sergio Manuel Sánchez Cabello |
| 39 | 52007 | Luisa Rincón Oliva |
| 40 | 52055 | José Manuel Pertuza |
| 41 | 50114 | Maria Mercedes Torres |
| 42 | 50988 | Oscar Randal Williams |
| 43 | 51847 | David Gutiérrez Pérez |
| 44 | 52057 | María Díaz Blanc |
| 45 | 49751 | Sergio Marco Vaca |
| 46 | 51637 | José M. Soriano Roman |
| 47 | 49708 | Miguel Angel Tomas García |
| 48 | 49812 | Sira Ramírez |
| 49 | 50021 | Juan García Ordóñez |
| 50 | 50604 | Joaquín Morales Navarro |



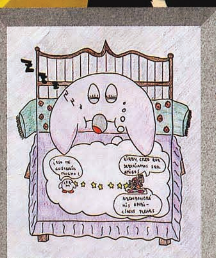
# MARIO GALERIA



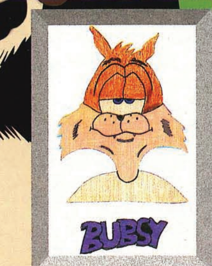

*Sonriente, divertido, "rapero"... así es Plofi, la simpática mascota que Daniel Franco, de Madrid, ha imaginado para protagonizar nuevas aventuras en nuestras consolas Nintendo.*




*"Soy invencible, nada me va a detener", eso parece querer decir este poderoso Megaman X, elaborado por David Manzano, de Getafe, Madrid.*



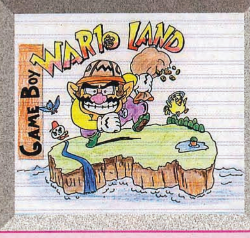
*¡Hasta en sueños Kirby sigue siendo de lo más adorable!. Antonio Jiménez, de Sevilla, no tiene ninguna duda al respecto, ¡por algo será!.*




*José María de Rena, Badajoz, ha utilizado, aparte de paciencia y habilidad, un poquito de madera para crear a este Bubsy tan singular.*



*Volando, saltando, durmiendo, saliendo del cascarón, tomando un baño... Así y de mil maneras diferentes están todos los Yoshis que observan Mario y Luigi con cierto asombro. Y todos, absolutamente todos, los ha creado Samuel Vargas de Ibiza, ¡menuda imaginación!.*




*Samuel Hermida de Marbella, Málaga, ha plasmado a la perfección la famosa frase: "La avaricia rompe el saco" ... y la verdad es que la cara de Wario acompaña bastante.*



*Aunque falte el escenario, está claro que en este dibujo, elaborado por Jordi Fosch de Sta. Bárbara (Tarragona), Mario y Luigi están agradeciendo la inmensa ovación que, sin duda, se merecen.*



*La astucia de Mario y el poderío del Nintendo Scope hacen que hasta Koopa salga "pitando" con toda su "prole" tal y como lo ha dibujado Víctor Valera de Hospitalet, Barcelona.*

¿Te gustaría ver tu creación expuesta en esta Galería tan lujosa y variada?... Pues no lo pienses más y envía tu obra de arte a: Club Nintendo "Para Mario Galeria" Paseo de la Castellana 39, 3º 28046 Madrid

Son pequeños, simpáticos, alegres, azules... ¿Que todavía no sabéis de quién estoy hablando?. Os daré la última pista, su peor enemigo es un humano deshumanizado, llamado Gargamel. Seguro que ya os habéis dado cuenta de que me estoy refiriendo a los Pitufos, que esta vez se han metido dentro de tu Super Nintendo para vivir otra de sus locas aventuras.
La historia comienza cuando Gargamel pone en marcha un diabólico plan para secuestrar a todos los pitufos. En estos momentos ya han desaparecido cuatro, y seguramente no serán los únicos, a no ser que tú los ayudes. Y recuerda, sus pequeñas vidas se encuentran en tus manos, cualquier error podría tener fatales consecuencias.




# ¡¡PITUFANTE!!

## EL PUEBLO

Te encuentras en la villa de los Pitufos, desde donde vas a emprender esta arriesgada misión. Prepárate para todo.

### ¡A CASA!

Abre la puerta, atraviesa el salón, introdúcete en la chimenea y, al igual que Papá Noel, aparecerás en el tejado de la casa desde donde podrás alcanzar las ramas de los árboles.



### ¡PELIGRO, DERRAPAJE!

Ten cuidado con los charcos o podrías "Pitufarte" alguna costilla.



### "PITUFANDO" LA TIERRA



El pitufo Labrador ara la tierra sin darse cuenta de tu presencia. Ten cuidado o recibirás "un duro golpe" en la cabeza.

### BAT-PITUFO

Parece un avión, tal vez es un pájaro, ¡tampoco!. Es Bat-Pitufo en uno de sus rutinarios vuelos de inspección sobre la aldea.



## EL BOSQUE

Una vez hayas salido de la villa te adentras en este peculiar bosque. ¡Estate alerta!, todos los animales son peligrosos para ti.

### GUSANOS DE SEDA



Es posible que estos gusanos, aparentemente inofensivos, te confundan con su comida predilecta: la morera. Así que por si las moscas, no te arrimes demasiado a ellos.

### TOMATES AGRESIVOS



Y nunca mejor dicho, porque se arrojan sobre sus víctimas en cuanto éstas se descuidan.

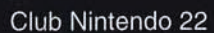
### ¡ABISMO!

Llegados a estos puntos, dispondrás siempre de la ayuda de unas hojas que harán más fácil el cruzar este abismal peligro.

### ¡SORPRESA!

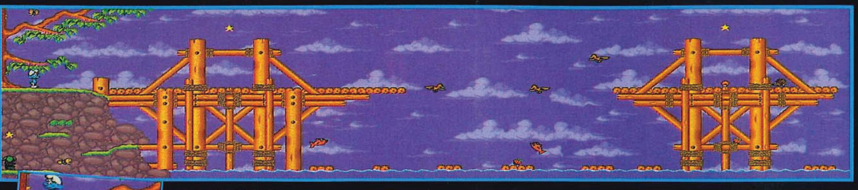
Estos singulares agujeros, camuflados por troncos de árboles, esconden -como su propio título indica- una grata sorpresa para ti.





## EL PUENTE

Debes afrontar un nuevo peligro. Esta vez se trata de atravesar un río, que aunque a simple vista parezca sencillo, en seguida te darás cuenta de que no lo es, ¡ni mucho menos!.



### ¡BUSCA!

No todas las estrellas que debes recoger se encuentran a la vista, algunas, como ésta, están un poco escondidas.

### PAJAROS



Estas simpáticas aves te ayudarán a cruzar las grandes distancias que separan un puente del otro.



### BALSAS

Si pierdes el equilibrio y te caes del puente o de alguno de los pájaros, ¡no te preocupes! porque con un poco de suerte aterrizarás sobre una de estas balsas. Así evitarás, aparte de un remojón, perder una de tus preciadas vidas.



## LA SELVA NEGRA

Como su propio nombre indica, te adentras en un lugar puramente salvaje, el peligro te acecha a cada paso. ¡Sé prudente!.

### ABEJAS

Normalmente las abejas no suelen hacerte nada a no ser que las ataques, y como mucho te pueden picar. Pero éstas no son tan pacíficas. Lo mejor es no tratar de descubrir los efectos de su picadura.

### "PITUFITOS" NEGROS

Son pequeños, negros y con cara de "pocos amigos". No digas que no te advertimos de las malas compañías.



### MADRIGUERAS

Como en cualquier selva, tropezarás con pequeñas madrigueras, pero éstas tienen algo especial que las diferencia, y es que en su interior encontrarás algo bueno y algo malo.



## PLANTA CARNIVORA

Parece que no ha comido en mucho tiempo y para ella eres como un "solomillo" tierno y sabroso. De tu habilidad depende el terminar en su estómago o por el contrario poder continuar con la misión que se te ha encomendado. ¡Animo!, "si superas esta lucha por la supervivencia" encontrarás la jaula donde está encerrado el pitufo Bromista.









# EL LAGO

**No, no has venido aquí para pescar y plantar tu tienda de campaña junto a la orilla, recuerda tu misión y no pierdas el tiempo. ¡Ah!, mucho ojo con el agua.**

## PATOS

**Estos simpáticos seres serán los encargados de ayudarte a cruzar las grandes superficies acuáticas.**



## RANAS

**Saltarinas, verdes y... ¡muy peligrosas para ti!. Vigila detenidamente sus movimientos y salta sobre ellas lo antes posible.**

## FANTASMAS

**Este lago también tiene su parte tétrica y es, precisamente, el lugar donde habitan estas almas en pena.**

# EL CAMPO

**No hay nada como un día en el campo, respirando aire puro y en contacto con la naturaleza. Bueno, eso para ti y para mí, pero para un Pitufo es algo muy distinto, y si no me crees, en seguida lo comprobarás.**



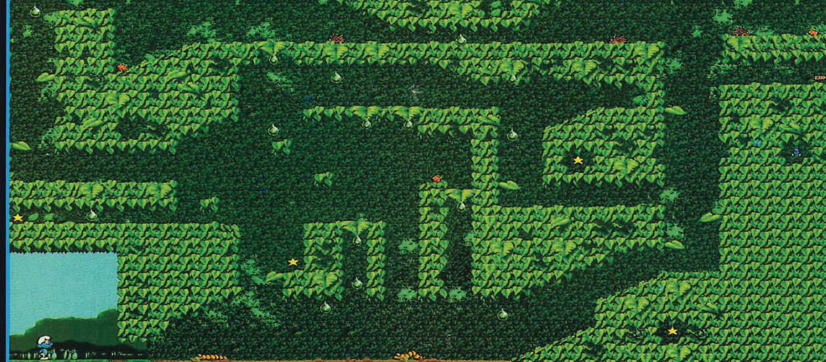
## MAS AGUA

**Aunque esta vez encontrarás el preciado líquido en forma de gotas, no creas que por ello va a ser menos peligroso.**



## GUSANO LOCO

**A este gusano le gusta dar vueltas y vueltas sobre sí mismo -no sé cómo no se marea- pero en fin, curiosidades aparte, lo importante es esquivarle lo más hábilmente posible.**



## ERIZOS PELOTEROS

**Reciben su apelativo por su curiosa forma de atacar a cualquier extraño que se adentre en su territorio, y en este caso tú lo has hecho. Ahora sabrás el por qué de su calificativo.**



## ARAÑAS

**Como en cualquier campo, tenías que toparte con alguna que otra araña. Aunque hubiese sido mejor encontrarlas en otro momento.**



# EL EMBALSE

**Este dique artificial será el siguiente punto que deberás pasar. Extrema las precauciones para no caer al agua, o la fuerte corriente te arrastrará y... ¡adiós pitufo!.**

## MUELLES

**Estos muelles que se encuentran repartidos por todo el embalse son la clave para conseguir atravesarlo. Pero, como no es oro todo lo que reluce, deberás averiguar dónde has de colocarlos.**



## BUITRE

**Aquí huele a muerto, podría decirse a juzgar por el ave que sobrevuela estos parajes. Sin embargo, lo que verdaderamente le atrae eres tú, y eso que aún estás vivito y coleando, que si no...**



# EL PANTANO

**Este pantano no es como los demás. Su aspecto y los seres que aquí habitan le dan un aire tétrico y frío al mismo tiempo. Aunque lo peor no es eso, lo realmente horrible es que has de atravesarlo solo.**





## LIANAS

**Te serán muy útiles para atravesar ciertas partes del pantano que no se pueden recorrer a pie.**



## MAS RANAS

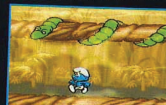
**Esta vez nos servirán como punto de apoyo para no caer al agua, que por cierto, tiene un aspecto horrible.**

## ARACNOPHOBIA

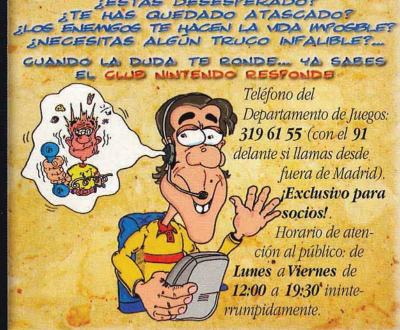
**Es lo que nos va a entrar viendo tantas arañas, aunque en esta ocasión pueden resultarnos muy útiles, ya que gracias a ellas podremos cruzar por encima del agua.**

## SERPIENTE

**No es que sea precisamente una serpiente enorme, aunque para el tamaño de un Pitufo sí lo es. Estoy seguro de que si utilizas la cabeza lograrás acabar con ella sin ningún tipo de problema. Y de paso habrás rescatado al Pitufo Gafitas, que aunque no vea tres en un burro, seguro que su ayuda te será muy útil más adelante.**



**Todavía te queda mucho camino por recorrer hasta que encuentres a Gargamel, pero recuerda que de ti dependen todos los Pitufos.**



# ¡NO TE QUEDES FUERA DE JUEGO!

# Soccer



Aunque los Mundiales de fútbol terminaron hace algún tiempo, seguro que todavía recordáis los fantásticos goles que se marcaron en esos emocionantísimos encuentros disputados en EE.UU.

Indudablemente a muchos os habría gustado estar viviendo aquellos momentos, no sólo en el estadio, sino en el propio terreno de juego, jugando, codo con codo, con la élite del fútbol mundial, y por qué no, meter algún gol. Ahora tus sueños pueden convertirse en realidad. Pases, remates de cabeza, chilenas, corners... y mucho más, es lo que te ofrece este magnífico juego, y lo que es mejor, sólo necesitas el cartucho y tu Gameboy para poder disfrutar de toda la emoción del "deporte rey". Así que, si de verdad te gusta el fútbol, acompáñanos en este breve recorrido y descubre todas las posibilidades de este nuevo título.



## PREPARACION



Elige entre varios tipos de competición, ajusta bien los controles o practica unos lanzamientos desde el punto fatídico.

## PARTIDO AMISTOSO

Te servirá de entrenamiento para posteriores enfrentamientos en alta competición.

## COMPETICIONES

### KNOCK OUT

Escoge de 2 a 16 equipos para jugar una desenfrenada eliminatoria. ¡Que gane el mejor!.

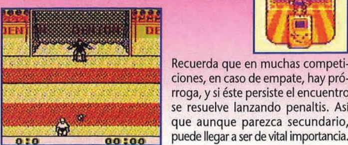
### LIGA

Participa en una apasionante liga entre 8 de las mejores selecciones mundiales.

### COPA DEL MUNDO

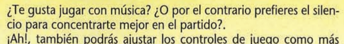
Juega en la más alta de las competiciones del mundo del fútbol y consigue la codiciada Copa.

## PRACTICA PENALTIS



Recuerda que en muchas competiciones, en caso de empate, hay prórroga, y si éste persiste el encuentro se resuelve lanzando penaltis. Así que aunque parezca secundario, puede llegar a ser de vital importancia.

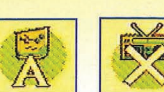
## OPCIONES



¿Te gusta jugar con música? ¿O por el contrario prefieres el silencio para concentrarte mejor en el partido?.

¡Ah!, también podrás ajustar los controles de juego como más cómodos te resulten.

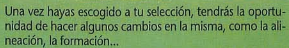






## CALENTAMIENTO





Una vez hayas escogido a tu selección, tendrás la oportunidad de hacer algunos cambios en la misma, como la alineación, la formación...





## ALINEACION



Decide qué jugadores quieres que jueguen como titulares y realiza los cambios oportunos a medida que avanza el encuentro.

## FORMACION Y ESTRATEGIA



La correcta formación de tu equipo y una buena táctica de ataque o defensa puede significar la victoria o por el contrario la derrota de tu equipo.

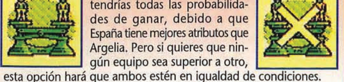


## OPCIONES

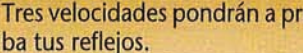
### IGUALDAD DE CONDICIONES



En un partido España-Argelia, tendrías todas las probabilidades de ganar, debido a que España tiene mejores atributos que Argelia. Pero si quieres que ningún equipo sea superior a otro, esta opción hará que ambos estén en igualdad de condiciones.



### VELOCIDAD



Tres velocidades pondrán a prueba tus reflejos.





### GUARDAMETA



¿Te gustaría que los porteros fuesen unos fueras de serie? ¿O que sea fácil meterles algún gol? ¡Tú eliges!.



### DURACION

Puedes variar a tu gusto la duración del partido entre 4 y 14 minutos.



### VIENTO

El viento puede afectar en mayor o menor grado, dependiendo de la fuerza y la dirección en la que sople.







### TERRENO DE JUEGO



La climatología es un factor determinante en un encuentro de fútbol, ya que puede mermar las condiciones del campo, dificultando los movimientos de los jugadores y del propio balón.



## AL CAMPO

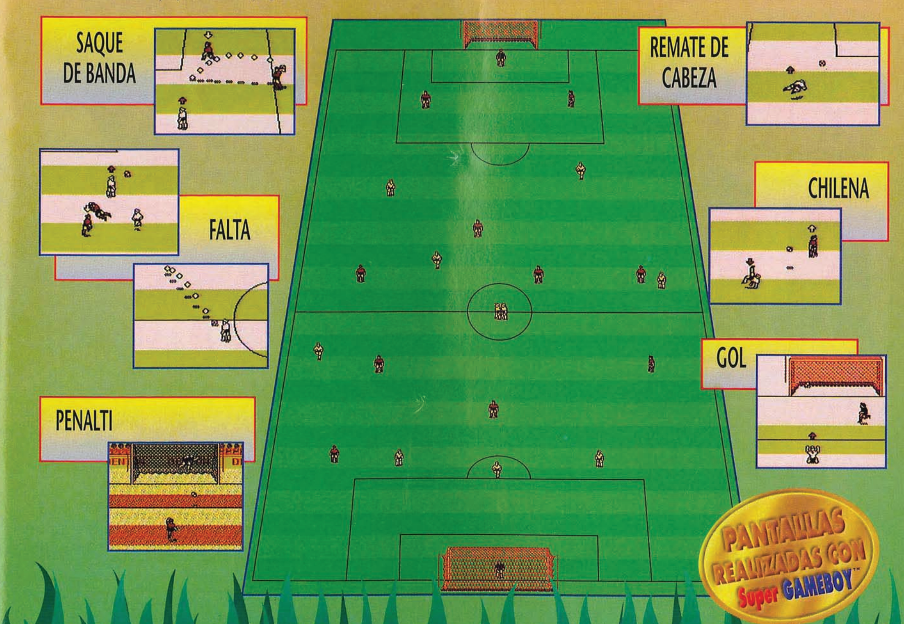
Los jugadores saltarán al terreno de juego preparados para que dé comienzo el encuentro.





## QUE COMIENCE EL ESPECTACULO

Una vez en el terreno de juego... comienza el espectáculo. Puedes hacer diferentes combinaciones: remates de cabeza, pases, faltas... pero mejor que contártelo te lo vamos a mostrar en el propio terreno de juego.



# DONKEY KONG

VERSION 256 COLORES SUPER GAMEBOY

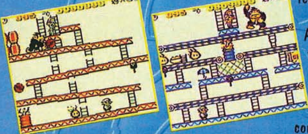
Seguro que muchos de vosotros habréis disfrutado con este título, que ha sido uno de los arcades más populares de todos los tiempos. A aquellos que no tuvieron la oportunidad de conocerlo les diré que, todo comenzó cuando Pauline, la primera novia que tuvo Mario, fue secuestrada por un inmenso y perverso gorila llamado Donkey Kong. Mario, todo un caballero, no podía dejar que las cosas quedasen así y armándose de valor se preparó para todo. Sabía que su vida corría peligro enfrentándose a aquel personaje, pero su amor por Pauline era tan fuerte que no le importaba lo que le ocurriese, sólo le importaba ella. Luchó con todas sus fuerzas y al fin logró rescatarla de las mismísimas garras de Donkey Kong.

¡¡¡¡AAAARRRRRGGGGGG!!!!

Esta historia que nos ha hecho disfrutar durante años, llega ahora a tu Gameboy, pero esta vez con nuevos retos a los que enfrentarte. Nuevamente, Pauline se encuentra en apuros y Mario ha de enfrentarse al mismo terrible Gorila que se las hizo pasar "moradas" hace algún tiempo. ¿Conseguirá Mario rescatar de nuevo a su querida Pauline? La respuesta, sólo depende de ti.

## LA HISTORIA

Seguro que a muchos os suenan estas imágenes de Mario luchando por rescatar a Pauline.



Ahora, la historia se repite y no promete ser un camino de rosas precisamente. Deberás perseguir a ese inquieto gorila a través de un sin fin de pantallas en las que tendrás que jugar con tu inteligencia y habilidad.

## GRAN CIUDAD




Este es el primer escenario donde tendrás que perseguir a Donkey Kong. Calles, edificios, escaleras y mucho más es lo que te espera en esta primera parada.

Nº Fases: 8
Nivel Dificultad



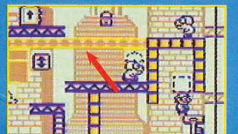
### FASE 1-7



1.- Coge el ítem de la escalera y colócala en este punto para bajar a la plataforma móvil.

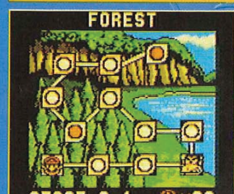


2.- Debes situar el suelo tal y como muestra la foto, coger la llave, subir por el ascensor, y dirigirte rápidamente a la puerta de salida.





## BOSQUE




Tras huir de la ciudad, este gran simio se ha refugiado en un bosque cercano. Allí se siente más seguro, pero lo que no sabe es que Mario no se rinde nunca.

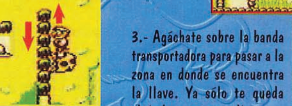
Nº Fases: 12
Nivel Dificultad





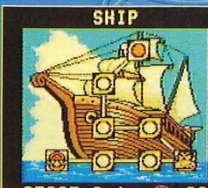

1.- Con la palanca debes conseguir que una de las mariquitas alcance, con la ayuda de la compuerta, la pared que hay encima de la misma.

2.- Apóyate en la mariquita para alcanzar la parte superior.



3.- Agáchate sobre la banda transportadora para pasar a la zona en donde se encuentra la llave. Ya sólo te queda abrir la puerta y salir.

## BARCO



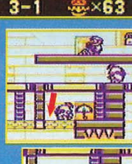

Pese a tus esfuerzos Donkey Kong ha conseguido escapar del bosque y se ha escondido en un barco que está a punto de partir. Por suerte, le has alcanzado y has logrado subir a bordo.

Nº Fases: 8
Nivel Dificultad

### FASE 3-7



1.- Acciona la palanca y deja que el "empujón" se sitúe sobre la plataforma. Cuando se encuentre sobre ella, mueve la palanca a su posición original.



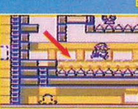
2.- Agáchate y deja que el "empujón" te lleve al otro lado de los pinchos.



3.- Empuja la palanca para abrir la compuerta de la llave.

### FASE 3-6

1.- Coloca la pasarela en este punto. Así lograrás dejar libre la escalera que has de usar más tarde.



2.- Esta vez, debes situar la pasarela sobre estos pinchos y darte prisa en cruzarlos.

## JUNGLA

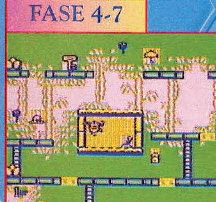


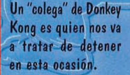

Estás en la jungla, el viejo hogar de Donkey Kong. Un lugar que él conoce como la palma de su mano y en el que tú eres un extraño.

Nº Fases: 12
Nivel Dificultad



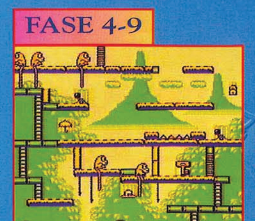
### FASE 4-7





Un "colega" de Donkey Kong es quien nos va a tratar de detener en esta ocasión.

## FASE 4-9



1.- Empuja la palanca. La compuerta se abrirá y quedarán sueltos los Titís.



2.- Engánchate al rabo de uno de los Titís y alcanzarás la siguiente plataforma.



3.- Extiende el puente con la palanca y quítalo cuando un Tití se encuentre encima.



4.- Al igual que antes, el rabo del Tití te ayudará a cruzar por encima de los pinchos.



## DESIERTO




**Nº Fases:** 12
**Nivel Dificultad**

Sed y mucho calor es lo único que te brinda este árido paraje. Pero no debes permitir que eso te amilane. Pauline te necesita.

## FASE 5-9

## FASE 5-3



1.- El ascensor debe bajar en lugar de subir. Lo conseguirás si accionas la palanca.

2.- Retira los puentes extensibles.

3.- Abre la compuerta que protege a la llave, cógela y sube por el ascensor de la derecha.

4.- Extiende los puentes y súbete encima del bloque, baja por el ascensor y habrás concluido la fase.



1.- Coloca la escalera en este punto.

2.- Esta pasarela te ayudará a alcanzar la escalera.



3.- Mueve la palanca para cambiar el sentido del ascensor, coge la llave y escapa.

## AVION

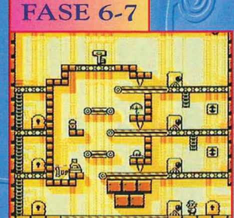



Con la intención de poner tierra por medio y así poder escapar con tu amada, Donkey Kong se ha subido a bordo de un avión. Pero no te resultará fácil... Puesto que tú, con la habilidad que te caracteriza, has alcanzado el avión y ¡vas a por todas!.

**Nº Fases:** 8
**Nivel Dificultad**



## FASE 6-7



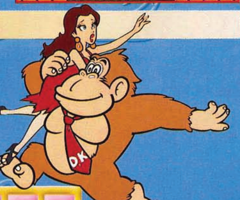
Debes mover la palanca sabiamente, con el propósito de que la llave alcance la parte inferior de la pantalla y tú puedas recogerla ¡claro!.

## ICEBERG




Habéis alcanzado el Polo Norte, tierra de pingüinos y leones marinos. Aquí, aparte de un buen abrigo, tendrás que tener mucho cuidado con el resbaladizo hielo.

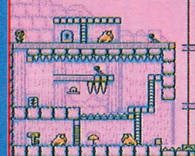
**Nº Fases:** 12
**Nivel Dificultad**






## FASE 7-9





1.- Cambia el sentido del ascensor accionando la palanca.



2.- Coloca la escalera en este punto para alcanzar la plataforma superior.

3.-Esta palanca abre la compuerta que protege a la llave.

## FASE 7-11



1.- Acciona la palanca para abrir la compuerta de la llave y dejar libre a la "llama".



2.- Coloca el suelo en este punto. La salida se encuentra oculta tras un bloque de hielo.

4.- Con la ayuda del muelle, lanza la llave sobre la plataforma que has creado con anterioridad, sube rápidamente por la escalera, coge la llave, y dirígete al bloque de hielo que esconde la salida.

3.-Sitúa el muelle y la escalera en estos puntos.

## VALLE ROCOSO




Cañones, valles, abismos... Esto es lo que te depara el destino -bastante cruel por cierto-, una zona llena de peligros que sortear.

**Nº Fases:** 16
**Nivel Dificultad**

## FASE 8-6



## FASE 8-3



1.- Acciona la palanca para dejar libre el camino hacia la salida.

2.- Coge la llave, baja por la catarata y alcanza la puerta ayudado por este bloque de piedra.



1.- Cambia el sentido de los ascensores y sube a la zona más alta de la pantalla.



2.- Vuelve a colocar los ascensores en su sentido original, coge la llave y desciende con ella.

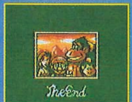


3.- Abre la compuerta que protege la salida y ¡escapa!.

## TORRE




¡Por fin!... Ya has encontrado la guarida de Donkey Kong. En su interior se halla tu amada, pero también tu máximo rival. El peligro es cada vez mayor a medida que te adentras en esta impresionante torre. No te esperan más sorpresas desagradables ni más enigmas por resolver, ahora estás solo ante tu adversario. Sabes que la lucha será terrible y que sólo uno de los dos obtendrá la victoria. ¿Serás tú o por el contrario conseguirá Donkey Kong retener a Pauline para siempre? ¡Te deseo mucha suerte!. La vas a necesitar.




**Nº Fases:** 9
**Nivel Dificultad**

## BONUS

En un juego como éste no podían faltar las fases de bonus. Para entrar en ellas debes conseguir, en una misma pantalla, los tres objetos que te darán el acceso: un paraguas, un sombrero y una bolsa. Al terminar la pantalla entrarás en los Bonus.



# PROXIMAMENTE

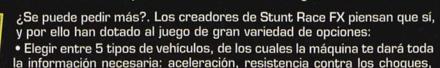
# StuntRace FX

*Todos los entusiastas* de Nintendo recibimos con inmensa satisfacción la aparición del Chip Super FX, un microchip especializado en la creación de gráficos, exclusivo para Super Nintendo. Su lanzamiento se produjo con Starwing, un arcade de naves cuyo inmenso éxito demostró que el poder de este revolucionario Chip era prácticamente ilimitado.

Así, Nintendo estudió las inmensas posibilidades que brindaba el CHIP realizando algunos cambios y mejoras, hasta conseguir la denominada Segunda Generación del Chip Super FX, que va a hacer su aparición con STUNT RACE FX, un asombroso juego de coches creado para los amantes de la velocidad y la diversión ¡sin límites!.

El renovado Chip Super FX hace posible una velocidad de juego realmente increible, además de la siempre apetecible opción de dos jugadores en un título de alta competición como éste.

También es importante señalar que Stunt Race FX tiene un cuidado y súper original diseño. Destaca por ejemplo el hecho de que los coches posean su propia personalidad y rasgos físicos. Así pues, este título nos ofrece el divertidísimo aspecto de unos dibujos animados y la enorme jugabilidad de un juego de coches, utilizando para ello la más alta tecnología de Nintendo.



¿Se puede pedir más?. Los creadores de Stunt Race FX piensan que sí, y por ello han dotado al juego de gran variedad de opciones:

• Elegir entre 5 tipos de vehículos, de los cuales la máquina te dará toda la información necesaria: aceleración, resistencia contra los choques, velocidad y una imagen tridimensional del mismo, así el jugador podrá saber cuál es el más apropiado en cada momento:

4 WD: ideal para principiantes por su inmenso tamaño y resistencia.

COUPE: para conductores con más experiencia.

F-TYPE: para un nivel avanzado, puesto que aunque es fácil de controlar llega a coger gran velocidad.

2 WD: lo más parecido a una moto "todo terreno". Sólo disponible en determinadas carreras.

TRAILER: tal y como su nombre indica "una inmensidad " sólo para carreras de "bonus".

• Escoger entre 3 tipos de carreras diferentes y otras de "bonus" que irán apareciendo si se logran determinadas puntuaciones:

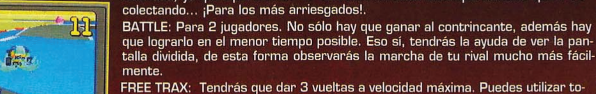
SPEED TRAX: 4 carreras y 3 niveles -principiante, experto y master-.

STUNT TRAX: una carrera de obstáculos donde aparte de destreza en el volante habrá que demostrar mucha habilidad, ya que aparecerán 40 estrellas en cada área que tendrás que ir recolectando... ¡Para los más arriesgados!.

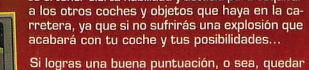
BATTLE: Para 2 jugadores. No sólo hay que ganar al contrincante, además hay que lograrlo en el menor tiempo posible. Eso sí, tendrás la ayuda de ver la pantalla dividida, de esta forma observarás la marcha de tu rival mucho más fácilmente.

FREE TRAX: Tendrás que dar 3 vueltas a velocidad máxima. Puedes utilizar todos los coches que quieras y no hay tiempo límite, en otras palabras, es la ideal para ir "calentando motores".

• Elegir los ángulos de cámara mientras conduces: de cerca, de lejos, vista subjetiva, combinando posiciones...



Como en una auténtica carrera no sólo es importante la velocidad, también lo es el tener cierta habilidad y astucia para esquivar a los otros coches y objetos que haya en la carretera, ya que si no sufrirás una explosión que acabará con tu coche y tus posibilidades...

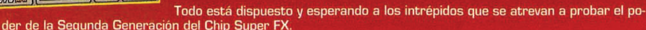




Si logras una buena puntuación, o sea, quedar entre los 3 primeros, podrás grabar tu nombre y verlo cada vez que juegues, exactamente igual que en una máquina recreativa, así nadie dudará de tu maestría.



Todo está dispuesto y esperando a los intrépidos que se atrevan a probar el poder de la Segunda Generación del Chip Super FX.









# SECRET of MANA™

*The Secret of Mana* es uno de los juegos que más interés han despertado en los últimos tiempos. Sois muchos los que os habéis interesado por este título en concreto, y lo hemos podido constatar a través de vuestras cartas y llamadas. Así pues, estamos seguros de que la próxima aparición de "The Secret of Mana" va a tener una acogida espectacular. Y la verdad es que, ¡la merece!.

Para empezar hay que destacar que sus creadores, Square Soft, son ya veteranos en el mundo de los videojuegos, teniendo en su haber títulos tan conocidos como Mystic Quest, que como sabéis guarda bastante similitud con The Legend of Zelda. Esto garantiza, aparte de una excelente calidad, que todos los elementos que caracterizan el género de las aventuras estén perfectamente recreados en este producto.
Y, al tratarse de un juego de estas características tiene además, otros ingredientes que son los que realmente marcan la diferencia.

Un sólido argumento que permite mezclar momentos de trepidante acción, con otros donde prima la habilidad mental, y una gran variedad de personajes y escenarios, son los elementos principales a la hora de realizar un juego que se precie, requisito que The Secret of Mana cumple a la perfección.

La excitante historia que podremos vivir con este juego se basa en la lucha por el poder entre las diabólicas Fuerzas del Mal y los pacíficos habitantes del Mundo de Mana. El primer enfrentamiento fue duro, salvaje, devastador... nada parecía poder detener al MAL, la oscuridad se iba cerniendo sobre Mana... Pero casi al final de la batalla, un anónimo héroe, agotando todas sus energías, consiguió coger la espada de Mana y destruir la fortaleza en la que se concentraba todo el poder, logrando así, arruinar los perversos planes de las Fuerzas del Mal.







La quietud volvió al Mundo de Mana, pero sólo durante algún tiempo...

El segundo enfrentamiento está a punto de producirse, las Fuerzas del Mal parecen no rendirse jamás y están dispuestas a todo con tal de lograr su siniestro propósito. Ahora, sólo hay una persona que pueda evitar el desastre, alguien con el valor suficiente para adentrarse en el Mundo de Mana, visitar sus 8 palacios y sellar su poder, ¿te atreves a intentarlo?...



Te esperan grandes retos a los que enfrentarte, muchos enemigos a los que vencer, cientos de ítems que recoger, 65 mortíferas armas, 60 armaduras para protegerte, 40 conjuros que realizar... y mucho, mucho más que tendrás que descubrir durante más de 50 horas de juego.

Otra característica primordial en una aventura es que se puede llegar al final tomando diferentes caminos, sin que ninguno de éstos se repita. Por esta razón The Secret of Mana está dotado de una batería que permite salvar hasta 4 partidas diferentes.

Siguiendo con las cualidades técnicas que posee este título hay que destacar también la posibilidad de jugar 3 jugadores simultáneamente usando el "Multi-tap", y que todo el juego se desarrolla en Modo 7 (lo cual permite hacer rotaciones especiales a gran velocidad).

Tal y como decía al principio, la espera va a merecer la pena, y más si tenemos en cuenta que han sido muchos los socios que se han venido interesando en los últimos tiempos por este título.






**Como ya es habitual en nuestra revista, ¡aquí están otra vez!. Sí, son ellos, aquellos juegos que más os gustan, los preferidos de todos vosotros... Una fantástica lista compuesta por 40 sensacionales títulos que, como ya sabéis, está confeccionada con vuestra inestimable colaboración. En ella podéis encontrar de todo: arcades, aventuras, simuladores deportivos, juegos de lucha, de habilidad... y todos ellos, enfrentados en una dura pugna por ocupar los primeros puestos.**



## SUPER NINTENDO

1. **SUPER MARIO ALL STARS**
   Bueno, pues aquí está otra vez. Sí, el invencible Mario se niega rotundamente a abandonar esta primera posición en Super Nintendo. Sin duda, es una buena muestra de vuestra fidelidad a nuestro más querido personaje.
2. **SUPER MARIO KART**
   Mario y su pandilla, protagonizando la carrera de karts más espectacular y "veterana", siguen arrasando con todo. Y no es para menos, con ellos la diversión está totalmente asegurada.
3. **SUPER METROID** NOVEDAD
   Seguro que a ninguno de vosotros os extraña esta trepidante entrada de S. Metroid. Desde luego, la elevada calidad que posee este juego bien merece esta posición. Y con ello, una cosa queda bien clara: ¡os gustan los grandes retos!.
4. STARWING
5. THE LEGEND OF ZELDA
6. NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
7. STREET FIGHTER II TURBO
8. **FIFA INTERNATIONAL SOCCER** NOVEDAD
   Hace ya tiempo que acabaron los Mundiales de Fútbol, sin embargo nadie puede negar que este deporte siempre es tema de actualidad en nuestro país. Y... aquí tenéis la prueba. Este sensacional simulador de fútbol tampoco podía faltar en nuestra lista.
9. ALADINO
10. MEGAMAN X
11. **PAC-ATTACK** NOVEDAD
    ¿Comecocos? ¿Tetris?. Sí, las dos cosas. Una buena combinación, que ha llevado a este entretenido juego a una posición muy honrosa en nuestro Top.
12. PLOK
13. CLAYFIGHTER NOVEDAD
14. THE LOST VIKINGS
15. BUBSY
16. FLASHBACK
17. BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
18. GOOF TROOP
19. THE EMPIRE STRIKES BACK
20. YOUNG MERLIN NOVEDAD



## GAMEBOY

1. **WARIO LAND, SUPER MARIO LAND 3**
   Hasta hace poco no era un personaje muy querido. Sin embargo, por las elevadas dosis de jugabilidad y entretenimiento de este título, Wario cuenta cada vez con más admiradores, ocupando una vez más, la primera posición del Top.
2. **TETRIS 2**
   Ya en nuestro número anterior, y a pesar de no haber podido disfrutar aún de este juego, vuestras llamadas colocaron a Tetris 2 en este privilegiado puesto. Y ahora, después de haber jugado con él largos ratos, está visto que no os ha defraudado en absoluto, su permanencia en esta posición lo demuestra.
3. **KIRBY'S PINBALL LAND**
   El más reciente héroe de Nintendo sigue "pegando fuerte". Kirby y su original pinball parecen no tener rival.
4. THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING
5. SUPER MARIO LAND 2
6. KIRBY'S DREAM LAND
7. **TOP RANKING TENNIS**
   Grandes dosis de entretenimiento y una gran variedad de opciones son algunos de los factores que, estamos seguros, os han llevado a inclinaros por este juego.
8. DARKWING DUCK
9. NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIP
10. SUPER MARIO LAND
11. EL LIBRO DE LA SELVA NOVEDAD
12. STAR WARS
13. BATTLETOADS IN RAGNAROK'S WORLD
14. **DUCK TALES**
    Los simpáticos y súper populares patos de la factoría Disney han vuelto al ataque, y a pesar de la veteranía de este título, parece que os han cautivado de nuevo.
15. TETRIS
16. MYSTIC QUEST
17. MICKEY'S DANGEROUS CHASE
18. ALIEN 3
19. MARIO & YOSHI
20. MEGAMAN 2


CID FCA!
VOTA WARIO
VOTA WARIO
VOTA WARIO
VOTA WARIO
VOTA MARIO
ESTO ES LA GUERRA.
Hasta hace poco tiempo,
Mario sólo tenía rivales facilones.
Pero desde que apareció Wario, la cosa ha cambiado
bastante. Se han declarado la guerra
mutuamente y ahora... vale todo.
La cuestión es ir con los buenos, con los malos
o con los dos. Tú eliges.
¡Armate hasta los dientes! y sé Mario, Wario, o los dos.
GAME BOY
GAME BOY
WARIO LAND
GAME BOY
Nintendo
Nintendo España, S. A.
Pº de la Castellana, 39. 28046 MADRID
Club Nintendo
¡El Club Nintendo responde! Para cualquier consulta o información que quieras sobre estos títulos llama al Club Nintendo: (91) 319 22 44.